GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play generation

Demon's Souls

Consigli • Tattiche per i boss • Trofei

CONTROLLI

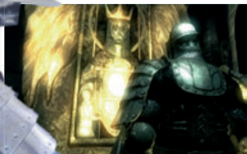
Levetta sinistra: Movimento
Levetta destra: Telecamera
↑: Cambia incantesimo /miracolo
Freccia ←: Cambia oggetto mano sx
Freccia →: Cambia oggetto mano dx
↓: Cambia oggetto speciale
▲: Cambia impugnatura arma
■: Usa oggetto speciale
●: Schivata
✖: Parla/interagisci
L1: Parata/mira con l'arco
L2: Parata speciale
R1: Attacco normale
R2: Attacco potente
R3: Aggancia bersaglio

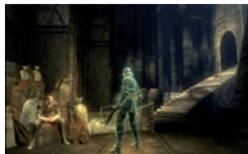


Già alla sua uscita in Giappone e in America, Demon's Souls aveva stuzzicato l'interesse degli appassionati di action GdR più incalliti, per il suo stile "dark" ma soprattutto per il suo livello di sfida, altissimo e a tratti proibitivo. Se non hai paura di metterti alla prova (e di morire almeno un centinaio di volte), metti questa guida in valigia: stai per partire per il magico regno di Boletaria!

INTRODUZIONE

Quella che segue non è propriamente la soluzione del gioco, bensì una serie di consigli e informazioni che ti aiuteranno a sopravvivere nell'oscuro mondo di *Demon's Souls*. Naturalmente non mancheranno spoiler, quindi coloro che non vogliono guastarsi la sorpresa ci pensino due volte, prima di leggere questa guida.
Demon's Souls può apparire immediato o perfino banale, a una prima occhiata... ma non occorre giocarlo a lungo, per accorgersi che si tratta di un gioco pieno di profondità e che richiede una "dedizione" non indifferente, da parte del giocatore che desidera sapere come funzionano i meccanismi di gioco e vuole padroneggiarne la giocabilità che, a dirla senza troppi giri di parole, non è per principianti o giocatori occasionali.
Nella guida non ci addentreremo in particolari riguardanti la trama, ma ci concentreremo sui dettagli tecnici.







FORMA CORPOREA E ANIMA

Questo è certamente il primo concetto importante del gioco. Appena inizia il gioco, il tuo personaggio è in Body Form ma, appena verrai ucciso, passerà alla Soul Form. La Soul Form ha solo il 50% dei propri HP (anche se, con il Cling Ring equipaggiato, questa percentuale sale al 70%) ma, in compenso, in questa forma farai più danni di quanti ne faresti nella Body Form. Ogni volta che uccidi il boss di un mondo, se ti trovi in Soul Form, tornerai immediatamente in vita e, quindi, in Body Form; in alternativa, puoi ottenere lo stesso risultato con oggetti quali la Stone of Ephemeral Eyes, anche se si tratta di un oggetto piuttosto difficile, da trovare.
Se stai giocando online in Soul Form, puoi cedere delle Blue Eye Stone per venire evocato nel mondo di un altro giocatore e aiutarlo a sconfiggere un demone: se riuscirai nell'impresa, tornerai in Body Form come se avessi ucciso il demone nel tuo mondo. In alternativa, potrai invadere il mondo di un altro giocatore nel ruolo di Black Phantom, con l'unico intento di ucciderlo: se ci riuscirai, otterrai nuovamente la tua Body Form.

LE ANIME

Le anime sono... il cuore del gioco. Tramite le anime, potrai salire di livello e usarle come moneta di scambio per qualunque cosa. Comprare, riparare o potenziare l'equipaggiamento costerà anime, così come costerà anime ottenere nuovi livelli e, di conseguenza, nuovi incrementi alle tue caratteristiche.
Nota bene: non potrai avanzare di livello, la prima volta che giochi, fino a quando non avrai sconfitto Phalanx! Quando avrai dimostrato di meritare le attenzioni di The Maiden in Black (la quale, in cambio delle anime, ti farà aumentare di Livello), dovrai andare a parlare con il Monumental (il bonzetto nella parte alta del Nexus, l'unico con la candela accesa) e poi, finalmente, potrai aumentare il tuo Livello ogni volta che lo vorrai (e che avrai le anime necessarie, ovviamente). Ogni volta che muori (a prescindere dalla forma che possiedi), tutte le anime che possedevi vengono perdute, anche se non in maniera definitiva: tornando nel luogo dove sei morto, potrai trovare la pozza del tuo sangue e, con essa, tutte le anime che possedevi ❶. Tieni a mente che ci può essere una sola "pozza di sangue" alla volta: se muori due volte di seguito senza recuperare le anime la prima volta, queste saranno perdute a favore di quelle della seconda pozza di sangue, che rimpiazzerà la prima. Al contrario, tutto l'equipaggiamento rimane in tuo possesso, quando muori. Ricorda inoltre che la pozza di sangue non compare necessariamente dove muori: il luogo preciso è **10 secondi prima della tua morte** quindi, se aprendo una porta ed entrando in una stanza vieni ucciso in un'imboscata, la pozza comparirà dieci secondi prima, prima ancora di entrare nella stanza ❷. Se giochi online, potrai distinguere la tua pozza di sangue da quella degli altri perché è più grande e perché è sovrastata da anime verdastre. Per recuperare le anime perdute, ti basta passare sulla pozza di sangue, premere ✖... la scritta che ti avverte che hai recuperato le tue anime, e che non può essere evitata, oscurerà la tua visuale, quindi se sei in combattimento, fai molta attenzione! ❸







ARMI E CARATTERISTICHE

1 TIPO DI DANNO

Nella scheda dell'arma, questi quattro simboli rappresentano i tipi di danni che l'arma infligge. Partendo da sinistra, indicano i danni Normali, da Impatto, da Taglio e da Perforazione. Ogni creatura del gioco, di conseguenza, possiede un valore di resistenza a ognuna di queste categorie di danno e la differenza tra il valore offensivo dell'arma e quello difensivo del bersaglio determina il danno relativo (relativo in base al tipo di colpo portato, agli oggetti speciali associati – come per esempio la Trementina...). Il danno Normale va bene contro tutto, ma non farà mai la differenza in combattimento. Alcune armi possono infliggere più tipi di danno, ma ogni tipo di attacco infligge sempre e solo un tipo di danno. Per esempio, una Straight Sword infliggerà danno normale con R1, mentre con R2 invece infliggerà danno da perforazione.

2 TIPO DI ARMA

Il tipo di arma determina gli attacchi effettuati con R1 ed R2, se può essere utilizzata per parare e come viene utilizzata sulla mano destra o in quella sinistra.

3 ATTACCO FISICO

Il primo numero indica la forza di base dell'arma, mentre il secondo, preceduto sempre da un segno "+" o "-", indica il bonus che l'arma riceve dalle caratteristiche del personaggio correlate al suo utilizzo.

4 ATTACCO MAGICO

Alcune armi infliggono danni magici. Volendo, puoi fare in modo che un'arma priva di danno magico ottenga un punteggio in questa caratteristica utilizzando Sticky White Stuff, o un incantesimo atto a questo scopo. Anche in questo caso, dopo il valore base segue il bonus (o il malus) determinato dalle caratteristiche correlate all'arma usata.

5 ATTACCO FUOCO

Oltre al danno magico, un'arma può infliggere danno da fuoco. Come per la magia, quando un'arma non possiede un valore in questa caratteristica, puoi usare la Turpentine o la Black Turpentine e rendere la tua arma infuocata per un breve lasso di tempo. Sebbene dopo il valore base ci sia, come di consueto, il valore relativo al modificatore di caratteristica, raramente questo è diverso da zero... in altre parole, difficilmente l'Attacco Fuoco viene influenzato dalle caratteristiche.

6 BONUS DELLE CARATTERISTICHE

Il bonus al danno delle armi è basato sulle caratteristiche del tuo personaggio. Da sinistra verso destra, i quattro simboli rappresentano Forza, Destrezza, Magia e Fede. Quando un'arma associa una o più lettere alle caratteristiche, vuol dire che ne viene influenzata più o meno a seconda della lettera associata alla caratteristica. Dalla migliore alla peggiore, le lettere sono: S, A, B, C, D o E. Migliore il rango associato alla caratteristica, più alto sarà il bonus relativo alla caratteristica, che viene indicato con un "+#" o "-#" a fianco al danno base. In generale è utile sapere che Forza e Destrezza sono tipicamente associati ai danni fisici, mentre Magia e Fede a quelli magici. Ricorda che un'arma riceve benefici maggiori da un personaggio potente e, quindi, è possibile che un'arma normale, in mano a un personaggio molto forte, faccia più danni di un'arma molto più potente ma in mano a un personaggio debole.

7 CAPACITÀ

Da sinistra, le Capacità di un'arma sono Sanguinante, Veleno, Pestilenza e Colpo Critico. Se a fianco di una delle Capacità compare un numero, vuol dire che ad ogni colpo andato a segno esiste una percentuale di possibilità (più meno alta in relazione al valore indicato) di infliggere il danno speciale relativo. Sanguinante, Veleno e Pestilenza creano uno status sulla vittima tale da infliggere un danno continuato nel tempo; inoltre, Veleno e Pestilenza annullano gli effetti degli oggetti curativi. Colpo Critico, invece, infligge un singolo danno di grande rilevanza. Il danno continuato dovrebbe essere pari al valore diviso 60, inflitto al secondo (quindi un danno 360 da Sanguinante infliggerà 6 danni al secondo per 60 secondi).

8 RIDUZIONE DANNI %

Questo valore indica la percentuale di danno (magico e fisico) assorbito quando si effettua una parata. Tieni sempre bene a mente che le armi sono quasi sempre molto inferiori agli scudi da questo punto di vista: in altre parole, parando con un'arma subirai comunque una percentuale di danno mentre, con uno scudo, riuscirai ad assorbire tutto o quasi tutto il danno dell'attacco. Una delle eccezioni più notevoli è data dalla Large Sword of Moonlight, con la sua poderosa Resistenza Danni 80%.



9 RIDUZIONE ANTIGUARDIA

Misura la "resistenza all'impatto" durante una parata. Maggiore è questo valore, più alta è la forza che l'arma o lo scudo possono subire senza farti aprire la guardia. Tieni presente che l'algoritmo di Demon's Souls scambia gli HP subiti da un attacco in Stamina, quindi maggiore è la Riduzione Antiguardia dell'oggetto, meno chance ci saranno che la tua guardia venga spezzata da un attacco.

10 REQUISITI DEGLI OGGETTI

Qui vengono mostrati i valori di caratteristica richiesti per usare l'oggetto, tenendo presente che le caratteristiche vengono elencate nello stesso ordine del punto 6. Nel nostro caso, quindi, per usare questo pugnale il personaggio deve semplicemente avere 6 punti in Forza. Impugnando un'arma a due mani (quando possibile), puoi sopperire a una mancanza di Forza (il valore viene considerato 1,5 volte quello normale). Se i requisiti di caratteristica non vengono soddisfatti, i danni dell'arma riceveranno un modificatore negativo mentre, nel caso degli scudi, non avere caratteristiche sufficientemente alte vuol dire diminuire il valore di Riduzione Antiguardia. Ricorda inoltre che gli archi si adoperano sempre a due mani quindi, quando consideri il valore richiesto in Forza, devi moltiplicare la tua caratteristica per 1,5.

11 DURATA

La Durata di un oggetto rappresenta la sua resistenza all'usura e ai danni. Sebbene l'oggetto non veda ridurre la propria efficacia (non credere a tutti i messaggi che leggi nel gioco riguardo a questo...), se la Durata di un oggetto scende a zero, può rompersi (con conseguenze che è meglio non considerare, in una battaglia nella quale entrare nel menu non blocca il gioco...). Alcuni oggetti sono molto resistenti mentre altri lo sono molto meno, quindi dovrai ripararli più o meno spesso ma, in tutti i casi, avere un oggetto scorta (magari una seconda arma) non è mai una cattiva scelta. Dei due valori, quello a sinistra rappresenta il valore corrente e quello a destra il valore massimo. Puoi riparare il tuo equipaggiamento dal Boldwin il Fabbro nel Nexus, da Ed il Fabbro a Stonefang, oppure usando la Cote di Ed. Fai molta attenzione, perché non solo l'uso diminuisce la Durata di un oggetto: in alcuni luoghi particolari i tuo equipaggiamento si consumerà gradualmente anche se non lo utilizzi.

12 PESO

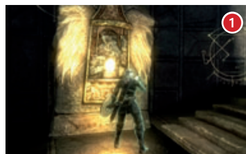
La Resistenza di un personaggio determina il peso massimo che può trasportare e, da qui, l'importanza di controllare costantemente il peso di tutto ciò che si trasporta, specie se si possiede un valore di Resistenza molto basso. Trasportando un peso eccessivo, i movimenti del tuo protagonista saranno rallentati.

IL NEXUS

Tralasciando il suo significato nella storia di *Demon's Souls*, il Nexus è, di fatto, la tua base. È da qui che potrai accedere ai cinque mondi 1 e, qui, potrai comprare, riparare, potenziare o vendere equipaggiamento, imparare magie e miracoli e immagazzinare oggetti. Alla base del Nexus puoi anche controllare il "Pantheon", ossia la Hall of Fame delle partite online. Potrai ottenere tutte queste cose parlando con i vari PNG:

The Maiden in Black: Una donna misteriosa che ha un demone intrappolato dentro sé. Dando le tue anime al demone, potrai aumentare le tue caratteristiche. 2
Boldwin: Il fabbro, ti permette di comprare, vendere, riparare e potenziare il tuo equipaggiamento. 3

Stockpile Thomas: Come indica il nome, quest'uomo può immagazzinare per te gli oggetti di troppo (fino a 99 unità per oggetto o 999 se si tratta di frecce).
Freke's Apprentice: Ti venderà e ti permetterà di memorizzare incantesimi che già possiedi.
Disciple of God: Da lei potrai comprare Miracle o memorizzare quelli che già possiedi.





LA WORLD TENDENCY

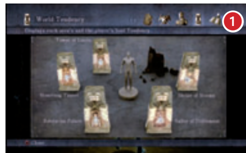
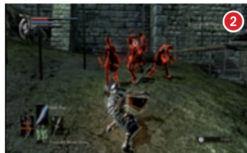
Tutti i mondi che esplori hanno una Tendenza, che cambia a seconda di come giochi. Si va dai mondi dall'allineamento più luminoso (Pure White), dove i nemici hanno meno HP e infliggono meno danni, ma offrono anche meno esperienza e oggetti meno preziosi, fino ai mondi dalla Tendenza più oscura (Pure Black), nei quali i nemici sono più resistenti e infliggono ferite più profonde, ma danno anche maggiore esperienza e oggetti. L'Archstone, in alto a destra, indica la Tendency del mondo nel quale ti trovi. 1 Un mondo non mostra cambiamenti nella sua tendenza fino a quando non torni nel Nexus. In base a determinati eventi, ecco come la Tendenza muta all'interno di un mondo:

VERSO IL NERO:

- Muori in un mondo mentre sei in Body Form (esatto: invece di diventare più facile, il gioco diventa più difficile) 2.
- Usa la Black Eye Stone per invadere una partita come Black Phantom e sconfiggine il giocatore.

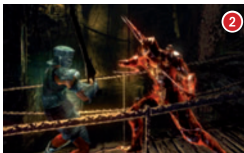
VERSO IL BIANCO:

- Elimina un Demone (un boss, in altre parole), un PNG Black Phantom o un Primeval Demon.
- Sconfiggi un giocatore in forma di Black Phantom che invade la tua partita 3.


CHARACTER TENDENCY







Oltre alla Tendency del mondo, anche il tuo personaggio possiede una Tendency (mostrata dal colore dell'avatar al centro della schermata dei mondi). Ricorda che la Character Tendency cambia immediatamente, senza bisogno di tornare al Nexus 1.

WHITE CHARACTER TENDENCY

- Sconfiggi un PNG Black Phantom. 2
- Sconfiggi un giocatore Black Phantom che invade la tua partita.
- Come Blue Phantom, aiuta un giocatore a sconfiggere un boss. 3

Nota: I Black Phantom devono essere "unici", ossia devono possedere un nome proprio (come Miralda, Satsuki...). Uccidere anche due o tre Black Phantom generici non modificherà la Tendency del tuo personaggio 4. Inoltre, non riceverai alcun beneficio dall'uccisione di un Black Phantom "unico" uccidendolo con Poison Cloud o facendolo cadere in un precipizio e, in tutti i casi, tu devi essere quello che ha vibrato l'attacco che lo ha ucciso.

BLACK CHARACTER TENDENCY

- Uccidi un PNG alleato.
- Usa la Black Eye Stone per invadere una partita e uccidi il giocatore.

La Character Tendency ha molti effetti, sul tuo personaggio:

QUANDO È INCLINE AL PURE WHITE

- Puoi parlare al Monumental (in qualunque forma) per ottenere il Friend's Ring, ma solo se la Character Tendency è Pure White.
- L'Attack Power (Physical, Magical e Fire) è incrementato, nella Forma di Anima (aumenta sia quando il personaggio ha una Character Tendency chiara che quando è Pure White).

QUANDO È NEUTRAL

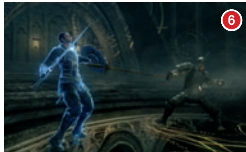
- Il numero massimo di HP, nella Soul Form, è ridotto al 95% (ma viene modificato dalla World Tendency) 5.

QUANDO È INCLINE AL PURE BLACK

- Il numero massimo di HP della Soul Form è ridotto al 90% (cosa che viene a sua volta modificata dalla World Tendency).
- Mephistopheles apparirà al secondo piano del Nexus, se la Character Tendency del personaggio diventa Pure Black e ammesso che tu abbia liberato e ucciso Yurt nel secondo mondo (3-2).
- Se possibile, ti suggeriamo di fare quanto detto finora prima di arrivare al terzo (1-3) mondo, perché Ostrava e Biorr potrebbero non essere disponibili andando avanti.
- Non è necessario che i personaggi del Nexus siano vivi per far comparire Mephistopheles, ma se muoiono non otterrai alcuna ricompensa.
- Mephistopheles ti richiederà di uccidere una lunga lista di personaggi: Saint Urbain e i suoi seguaci, Sage Freke e i suoi seguaci, Patches the Hyena, Biorr of the Twin Fangs, Ostrava e Yuria the Witch 6.







I BOSS





I boss sono i veri demoni dei mondi di Demon's Souls: come tali, essi sono unici e, una volta uccisi, non ritornano. Questo non solo ti libera della loro presenza una volta per tutte, ma implica anche che, fin dall'inizio del gioco, tu abbia un'idea ben chiara di come vuoi giocare e di quale Tendency desideri applicare ai mondi e al tuo protagonista.
Per ogni boss offriremo più di una strategia, laddove possibile.

MONDO 1 BOLETARIAN PALACE

PHALANX

Dove si trova

Boletarian Palace (Area 1). 1

Speciale

Uccidere Phalanx è il requisito necessario affinché The Maiden in Black compaia e ti permetta di aumentare il tuo Livello, la prima volta che giochi.

Info

Phalanx e i suoi Hoplite sono deboli contro il fuoco. Il boss si circonda con 35 Hoplite, che rigenera lentamente. Quando sono pochi, gli Hoplite si muoveranno lentamente per coprire il lato di Phalanx che ti fronteggia, lasciando eventualmente scoperti gli altri.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Usa la tua arma preferita insieme alla Turpentine. Non usare l'aggancio automatico, in modo da avere una maggiore mobilità. Giragli intorno attaccando e non stare mai fermo, altrimenti Phalanx ti bersaglierà con una pioggia di attacchi. Usa le colonne per recuperare Stamina e curarti.

Strategia con il fuoco: Assicurati di avere una buona scorta di Fire Bomb (se non ne trovi abbastanza, puoi comprarle al prezzo di 500 anime l'una). Senza usare l'aggancio automatico, corri intorno a Phalanx e lancia le Fire Bomb per eliminare quanti più Hoplite possibile (mira ai gruppi più densi, più che a Phalanx stesso).

TOWER KNIGHT

Dove si trova

Boletarian Palace (Area 2). 2

Metodi per batterlo

Consigli generali: La prima cosa da fare è sprintare oltre il Tower Knight, sulle scale, per uccidere tutti i nemici con la balestra, sia da un lato che dall'altro. Durante il combattimento contro il boss passagli sotto le gambe e stagli costantemente dietro. Dopo averlo fatto cadere a furia di colpi, mira alla testa, il suo punto debole. Se il boss dovesse mettersi con le spalle al muro, corri verso il lato opposto dell'area e aspetta che si avvicini.

Strategia in mischia: Vai alle spalle del boss e colpiscilo. Il Tower Knight



ha solo due attacchi di spalle e sono i suoi attacchi più deboli. Quando avrà subito danni a sufficienza, cadrà: colpendolo alla testa, potrai infliggergli danni molto più rilevanti… ma ricorda di non farti schiacciare, quando cade.
Strategia a distanza (armi o magia): Rimani sulle mura in alto e attacca il boss da lì. Lui utilizzerà la sua lancia per contrattaccare: mettiti al riparo, quando lo fa, quindi ritorna fuori, prepara l'attacco e colpisci proprio mentre sta per effettuare il successivo attacco a distanza, quando si scopre con lo scudo. Continua così fino a ucciderlo. Durante tutta la battaglia, utilizza la ringhiera, come riparo.

PENETRATOR

Dove si trova

Boletarian Palace (Area 3). 3

Metodi per batterlo

Consigli generali: Penetrator ha una spada molto grande e attacca con larghi fendenti. Le colonne presenti nella stanza non ti saranno di alcun aiuto, dato che i colpi di Penetrator le abbatteranno. La cosa migliore è girargli intorno e colpirlo con attacchi a distanza: è talmente lento che potresti facilmente utilizzare delle erbe curative, qualora ne avessi bisogno. Potresti anche combatterci in mischia, ma in tal caso la pazienza sarebbe la tua arma migliore (e dovresti anche avere un ottimo scudo, un sacco di erbe…), muovendoti continuamente e tenendo alto lo scudo. In tutti i casi, curati (se non ti uccide sul colpo) dopo essere stato colpito, non ti far chiudere in un angolo per nessuna ragione… e ricorda di tenerti alla larga quando la sua spada s'illumina!
Biorr: Se ha salvato Biorr of the Twin Fangs, prima della battaglia, lui ti aiuterà attirando quasi tutta l'attenzione di Penetrator. Approfittane: utilizza attacchi ad area e non colpire Biorr perché, come tutti i PNG, una volta ostile, ti attaccherà per sempre (anche se, in alcuni rari casi nei quali si riesce a iniziare un dialogo, le relazioni con quel PNG possono tornare normali… ma si tratta di un bug).

OLD KING ALLANT

Dove si trova

Boletarian Palace (Area 4). 4

Info

Old King Allant è resistente alla magia e in parte anche al fuoco.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Aiutati nel combattimento con la Turpentine e procurati un ottimo scudo. Il tuo nemico possiede un particolare attacco in mischia capace di risucchiarti un Livello. Se devi combattere in corpo a corpo, tenta di non farti sorprendere mai con lo scudo abbassato, ma tenta di non rimanere senza Stamina: tieni presente che Old King Allant utilizza spesso una combo con la quale può rompere la tua guardia facilmente e culminare con togliendoti un Livello con il suo attacco speciale. Se lo vedi puntare la sua spada sul terreno e illuminarsi, preparati a un attacco ad area: allontanati o colpiscilo interrompendo la sua concentrazione. Se Old King Allant alza la sua spada vuol dire che si prepara a una carica: una semplice corsa laterale la renderà vana.
Strategia in mischia alternativa: Il suo unico attacco "a distanza" è la sua carica: evidente prima di partire, facile da evitare e che lo lascia perfino scoperto ad eventuali attacchi.
Strategia a distanza (con armi o magia): Utilizzare un arco buono invece di uno scarso non cambierà le sorti della battaglia: vincerai in tutti i casi, solo in più o meno tempo. Mantieni le distanze e aggancia il boss, non smettere mai di muoverti e tenta di colpirlo mentre cammina, mentre carica e mentre si concentra.
Strategia super-facile: Se possiedi il Thief Ring, indossalo appena entrato nella nebbia e non muoverti. Prendi un arco e mira manualmente alla testa di Old King Allant. Se la barra di energia del boss non compare, lui non ti attaccherà: continua a colpirlo finché non muore.
Nota sul risucchio dei Livelli: Old King Allant possiede un attacco in grado di risucchiarti un Livello. Se ti colpisce, non tutto è perduto: il Livello (o i Livelli, se te ne toglie più di uno e riesci a sopravvivere…) finiranno tutti nella Macchia di Sangue. Toccandola, riacquisterai non solo le anime, ma anche i Livelli. Tuttavia, proprio come per le anime, se dovessi morire una seconda volta prima di toccare la Macchia di Sangue, tutto quello »









» che vi era contenuto (anime e Livelli) andrebbe perduto per sempre. Ricorda anche un'altra cosa molto importante: se Old King Allant ti ruba un Livello e lo uccidi, non lo recupererai… quindi potrebbe essere una saggia idea lasciarsi uccidere per recuperarlo e poi ucciderlo solo se riesci a non farti colpire.

MONDO 2 STONEFANG TUNNELS

ARMOR SPIDER

Dove si trova

Stonefang Tunnels (Area 1).

Info

L'Armor Spider è debole contro il fuoco e la magia. Finché rimarrai nel tunnel ti attaccherà con palle di fuoco e getti di ragnatela. In mischia ti attacca con le zampe ma, a volte, si alzerà per poi crollarti addosso con un tremendo attacco fisico. Di solito termina le sue combo con un devastante attacco di fuoco che prenderà metà del tunnel!

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Equipaggiati con tutto ciò che possa aumentare la tua Resistenza al Fuoco e avanza lungo il tunnel parando o schivando ragnatele e palle di fuoco. Arrivato in corpo a corpo, para gli attacchi con le zampe o, se possibile, schivali. Tenta di stare sotto il suo corpo e, quando vedi le fiamme iniziare a uscire dalla sua bocca, alza lo scudo e corri verso l'entrata. Ripeti fino a quando non muore.

Strategia a distanza: Ci sono alcuni posti dai quali puoi attaccare l'Armor Spider rimanendo relativamente al sicuro, come le piccole alcove sui lati. Sulla sinistra del tunnel, appena arrivato a gittata per agganciare l'Armor Spider, noterai un posto non coperto da ragnatele composto da pile di rocce: dietro sarai al riparo dalle palle di fuoco e raramente potrai essere colpito dalle ragnatele.

FLAMELURKER

Dove si trova

Stonefang Tunnels (Area 2). 5

Info

Il Flamelurker è debole contro la magia ed è praticamente immune al fuoco. Ricorda che una semplice schivata all'indietro sarà spesso più che sufficiente per evitare i suoi attacchi. Le fiamme che circondano Flamelurker ti danneggeranno, se attaccherai in corpo a corpo, quindi attaccarlo a distanza è il modo migliore per sconfiggerlo. Mentre combatti, fai molta attenzione a non finire sulla lava… o farai una brutta fine. Quando il boss scende al 30% della sua energia, diventa più aggressivo e inizia ad effettuare cariche con maggiore frequenza.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Il modo migliore per fronteggiare questo boss è proprio il combattimento in mischia. Dopo aver effettuato un attacco o dopo essere stato colpito, Flamelurker di solito effettua un salto indietro o di lato. Evita di farti prendere e allontanati quando sta per lanciare una palla di fuoco, quindi riprendi l'attacco.

Strategia a distanza (con armi o magia): Corri fino alla parte finale dell'area, dove si aprirà poi l'area del prossimo boss, il Dragon God. Voltati e posizionati sul lato sinistro: se riuscirai a farti seguire dal boss, questi rimarrà probabilmente intrappolato. Questo è ovviamente il momento migliore per iniziare a bombardarlo con le tue frecce o con le magie. Quando salterà, rimani fermo e riprendi l'attacco quando ritornerà sul posto e tenterà nuovamente di caricarti invano.

DRAGON GOD

Dove si trova

Stonefang Tunnels (Area 3). 6

Info

Combattere il Dragon God è più come risolvere un enigma, che vincere una battaglia. Sappi innanzitutto che, prima di un attacco, i suoi occhi diventano rossi. Nasconditi dietro una colonna e muoviti solo quando guarda altrove. Quando il percorso viene bloccato da detriti, puoi distruggerli con un attacco, fisico o magico. Quando arriverai alla balista, usala e poi prosegui in maniera analoga fino alla seconda balista. Dopo il secondo colpo, il Dragon God crollerà al suolo, sfinito: scendi fino al suo muso e colpisci il corno che gli esce dal mento, stando ben attento a non farti investire dal

suo fiato infuocato. A prescindere dalla Classe che hai scelto, dovrai utilizzare questo metodo, per battere Dragon God. 7

MONDO 3 TOWER OF LATRIA

FOOL'S IDOL

Dove si trova

Tower of Latria (Area 1). 8

Info

Durante la battaglia, tenta di prendere la Baby's Nail dal retro dell'altare, perché è un'ottima arma. Ricorda che dietro una colonna avrai sempre il tempo di riflettere e, con degli attacchi a distanza, potrai facilmente batterla. Un avvertimento: prima di arrivare da Fool's Idol, incontrerai uno zombi seduto davanti alla chiesa, che ti implorerà di non ucciderlo... ebbene, uccidilo. Se non lo farai, il boss ritornerà in vita subito dopo essere stata sconfitta! Se per qualunque ragione dovessi battere il boss senza aver prima ucciso lo zombi, torna indietro (ora puoi attraversare la nebbia) e poni rimedio al tuo errore, quindi ritorna nella chiesa e sconfiggi di nuovo Fool's Idol.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Avanza e, se vedi comparire delle rune arcane sotto i tuoi piedi, verrai stordito e sarai alla mercé degli incantesimi offensivi del boss. Sono delle trappole: puoi memorizzare la loro posizione o limitarti a rimanere ai bordi della chiesa. Le colonne offrono un ottimo riparo dietro al quale curarsi. Aspetta che il boss ti lanci un incantesimo, quindi carica tentando di evitare le trappole e colpiscila una o due volte al massimo, quindi torna al sicuro. Se dovessi lasciare vivi gli zombi questi, vagando per la chiesa, potrebbero attivare alcune trappole, rivelandoti così la loro posizione, ma possono essere ancora più utili dopo: quando Fool's Idol inizierà a creare dei cloni, osserva attentamente i non morti, perché loro inneggeranno nella direzione del vero boss! In tutti i casi, anche senza zombi, il vero boss è quello che lancia il devastante Soul Light (mentre i cloni lanciano incantesimi di fuoco). Nota inoltre che i cloni hanno la classica barra dell'energia, mentre il vero boss no, dato che la sua energia è segnata in fondo allo schermo (cosa che puoi notare agganciando i vari bersagli).

Strategia a distanza (con armi o magia): È consigliabile applicarla in Soul Form. Elimina tutti gli zombi e poi appostati dietro una colonna. Usa lo zoom per mirare e tirare una freccia, quindi rimettiti al riparo per evitare di venire colpito dal Soul Light di risposta. Continua così fino a ucciderla.

Strategia alternativa: Lancia l'Anti-Magic Field (dura circa 40 secondi). Mentre i nemici non potranno far nulla, tu potrai tempestare Fool's Idol di attacchi, ma non dimenticare di rilanciare Anti-Magic Field prima che scada.

MANEATER

Dove si trova

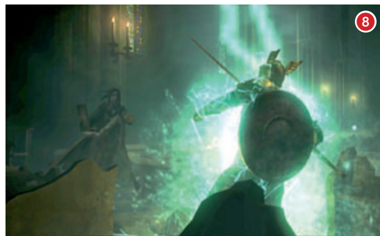
Tower of Latria (Area 2). 9

Info

I Maneater sono formati da due parti: il corpo e la coda di serpente (entrambe agganciabili). Attacca sempre la coda per tagliarla via. La battaglia inizia con un Maneater che ti viene incontro, ma dopo circa tre minuti (o se l'energia del primo Maneater scende sotto il 20%), ne arriverà un altro. I boss attaccano con i pugni in corpo a corpo e con delle ondate soniche a distanza o, se hanno la coda, tre Homing Soul Arrow (attacchi magici a ricerca). Possono usare la coda anche per potenziare i propri attacchi fisici in mischia per 30 secondi circa.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Attacca il primo Maneater evitando i suoi attacchi fisici e, quando vola via, frapponi il braciere al centro dell'area tra te e lui per ripararti dai suoi attacchi a distanza. Il braciere può essere utilizzato anche come ostacolo per i suoi attacchi fisici. Quando arriva il secondo, corri all'estremità dell'area del primo in modo che il secondo, perse le tue tracce, se ne vada all'altra estremità, quindi riprendi a combattere contro il primo e finiscilo. A questo punto potrai dedicarti al secondo con più tranquillità. »









» **Strategia a distanza** (con armi o magia): La strategia è la stessa che avresti usato in mischia: utilizza il braciere per ostacolare il boss e colpiscilo ogni volta che puoi.

OLD MONK

Dove si trova

Tower of Latria (Area 3). ⑩

Evento speciale (solo online)

Se un giocatore in Soul Form usa una Blue Eye Stone o una Black Eye Stone in un qualunque punto del Mondo 3, può venire evocato in un altro mondo come Black Phantom! Il giocatore così evocato verrà teletrasportato nella sala del boss in questione e non potrà andarsene fino a quando il giocatore che lo ha evocato non oltrepassi la debbia.

Se il giocatore che ha evocato il Black Phantom (PG) muore senza combattere contro di lui, l'invasore otterrà la Body Form e potrà tentare di ottenere la Monk's Head Collar. Se il Black Phantom uccide il giocatore che lo ha evocato, la World Tendency di entrambi viene ridotta di 1.

Info

Il Phantom è molto veloce e molto abile nello schivare i proiettili, di conseguenza archi e armi lente mancheranno spesso. Il Phantom è in grado di attaccare con un jab molto rapido e debole, oppure con un'artigliata laterale che però lo lascia sguarnito per un po'. Il montante è un attacco abbastanza pericoloso ma, se ti manca, lascia il nemico scoperto agli attacchi. Giunto al 75% della propria salute, il Phantom evocherà due Homing Soul Arrow e continuerà a evocarne fino ad arrivare a cinque; un Anti-Magic Field dovrebbe costringerlo a fare a meno della magia. Se è ferito ma non lo impegni, dopo un po' si curerà con una Moon Grass.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Se non viene evocato un Black Phantom (PG), ne verrà evocato uno controllato dalla IA, che agirà come specificato sopra. L'armatura non è nulla di speciale, con l'eccezione del Monk's Head Collar. Il boss non farà altro che correrti incontro e tentare di colpirti: indietreggia e para/schiva i suoi attacchi e colpiscilo con attacchi veloci e mai più di due volte, perché è perfettamente in grado di parare e contrattare molto velocemente. Man mano che gli toglierai salute, evocherà delle Moving Soul Arrow che ti faranno non poco male.

Strategia a distanza (con armi o magia): Mantieni più distanza possibile ed evita i suoi Homing Soul Arrow e non dovresti avere particolari problemi.

Mantenere una Tendenza bianca, se evocato: Se non vuoi combattere o semplicemente vuoi mantenere una Tendenza bianca, puoi usare una White Eye Stone per ritornare nel tuo mondo, cosa che lascerà tutto invariato.

Blue Phantom: All'inizio del livello, nella grande stanza a base quadrata, potrai evocare un Blue Phantom ma, se sali le scale, verrà evocato un Black Phantom (giocatore se online, PNG se offline).

MONDO 4 SHRINE OF STORMS

ADJUDUCATOR

Dove si trova

Shrine of Storms (Area 1). ⑪

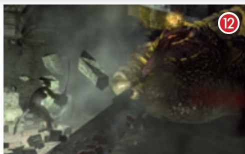
Info

A media e lunga gittata, l'Adjudicator ti sferzerà con la sua lingua, demolendo i piani superiori. Se scendi al piano terra, ti attaccherà con le sue armi. L'Adjudicator è debole contro la magia (ma non contro le magie basate sul fuoco) e il volatile marrone sulla sua testa rappresenta il suo tallone di Achille: colpiscilo ogni volta che puoi.

Metodi per batterlo

Piani alti: Puoi tirare sul nemico, ma questi inizierà a colpire il pavimento con la sua lingua e tu rischierai di cadere. Attaccalo pure, ma poi spostati subito. Se rimani vicino alla nebbia, rimarrai fuori dalla portata della sua lingua: puoi colpirlo e poi tornare indietro, quindi tornare a colpirlo, continuando così fino a ucciderlo.

Piano terra: Se desideri lo scontro corpo a corpo, raggiungi il demone e



attaccalo sempre dal suo lato sinistro. Scoprirai che l'Adjudicator è il boss più facile di tutti, in mischia. Quando vedi che si prepara per un fendente laterale con il braccio destro (o, in generale, quando vedi che prende fiato), allontanati, quindi torna e ricomincia a colpirlo. Dopo aver ricevuto un certo ammontare di danni, cadrà in avanti: aggancia il volatile sulla sua testa infliggi quanti più danni possibile. Ripeti fino a sconfiggerlo. ⓬

OLD HERO

Dove si trova

Shrine of Storms (Area 2). ⓭

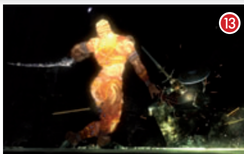
Info

Old Hero è debole sia contro la magia che contro il fuoco e il veleno. Questo boss è cieco: non ha gli occhi, quindi può percepirti unicamente quando ti muovi o lo attacchi. Se rimani fermo, lui rimarrà in attesa effettuando attacchi casuali. Ovviamente la tattica migliore è un "colpisci e fuggi". Se Old Hero alza la spada e si prepara a colpire, approfittane per colpirlo prima tu. Non tentare un combattimento diretto, o farai una brutta fine.

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Tenta di attaccalo alle spalle fino a quando non lo senti gridare, poi allontanati. Ripeti fino a quando non muore. Se dovessi avere il Thief's Ring, potrai camminare senza che Old Hero possa percepirti.

Strategia a distanza (con armi o magia): La magia è ottima, contro questo boss. Mantieni le distanze e colpiscilo ripetutamente ma, tra un attacco e l'altro, aspetta che smetta di urlare. Se lo attacchi subito, il boss ti individuerà e ti attaccherà.



STORM KING

Dove si trova

Shrine of Storms (Area 3).

Info

Storm King ti scaglierà contro le Manta Ray: prima di concentrare i tuoi attacchi sul boss vero e proprio, dovrai occuparti di loro.

Metodi per batterlo

La Stormruler: Corri fino alla fine dell'area, tenendoti vicino al baratro sulla sinistra, e troverai la Stormruler. Prendila, equipaggiala e usala per eliminare le Manta Ray. Usa quest'arma a due mani per infliggere più danni. Quando rimarranno pochi mostri sopraggiungerà Storm King. Corri verso un riparo (vedi sotto) e attendi che sia passato, quindi aggancialo e colpiscilo quante più volte possibile (dovresti riuscire a beccarlo almeno due o tre volte). Ogni volta che Storm King esce fuori dalla tua portata, riporta la tua attenzione a eventuali Manta Ray che svolazzano nei paraggi. Non andartene senza aver perquisito tutta la zona, perché ci sono diversi oggetti interessanti, tra i quali la Cloudstone.

Altre armi: Se non desideri usare la Stormruler, c'è poco da aggiungere. Qualunque sia l'arma che decidi di utilizzare, segui comunque tutti i consigli che abbiamo dato per la Stormruler.

Luoghi sicuri: Ce ne sono due. Appena uscito dal cunicolo, vai verso destra. A sinistra vedrai due spazi tra le rocce che ti permetteranno di vedere il baratro sottostante. Subito dopo, proseguendo e guardando sempre alla tua sinistra, vedrai un incavo nella roccia: quello è il primo punto sicuro (si trova una decina di metri prima del primo oggetto che trovi, per intenderci). Proseguendo, sulla destra, vedrai delle rovine: cerca l'ingresso e, "uscendo" dalla casa, il secondo punto sicuro è al suo angolo a sinistra.

MONDO 5 VALLEY OF DEFILEMENT

LEECHMONGER

Dove si trova

Valley of Defilement (Area 1). »

» **Info**

Il Leechmonger è debole contro il fuoco e la magia basata sul fuoco. Se il Leechmonger si piega in se stesso, preparati, perché sta per rilasciare 6 palle verminose che inizieranno a volare in giro per l'area: se ti colpiranno, ti infliggeranno pochi danni, ma in compenso ti rallenteranno molto. Fisicamente il boss effettua vari tipi di attacchi che possono essere facilmente evitati indietreggiando. ⓮

Metodi per batterlo

Strategia a in mischia: Quando arrivi dal boss ti troverai più in alto, su una passerella di legno. Mentre scendi, se possiedi un'arma a distanza decente, puoi mirare al boss e tirare (se hai delle munizioni basate sul fuoco, farai più danni). Scendi il più velocemente possibile per raggiungere il mostro strisciante e tieni ben presente che la pozzanghera nella quale si trova rallenterà i tuoi movimenti. Se devi curarti o proteggerti con qualche incantesimo, esci dalla palude e sali sulla passerella. Se hai della Turpentine, usala sulla tua arma e carbonizza il boss.

Strategia a distanza (con armi o magia): Se hai armi o magie basate sul fuoco e meglio, altrimenti pazienza: vorrà dire che ci metterai di più. Appena entrato nell'area, avanza e, prima della prima svolta sulla passerella, a circa 2/3 del percorso diritto, fermati in quella che è una zona relativamente sicura, mira al Leechmonger e inizia a bersagliarlo. Non dovresti metterci poi così tanto, a eliminarlo, e questa è certamente la strategia migliore. Tuttavia, se vedi che rigenera più in fretta di quanto riesci a danneggiarlo, dovrai trovare un equipaggiamento migliore. Mira alla testa o al torace.

DIRTY COLOSSUS

Dove si trova

Valley of Defilement (Area 2). ⓯

Info

Questo boss è debole sia contro il fuoco che contro la magia (specie quando la sua armatura si spacca). Se dovessi venire avvolto da uno sciame di insetti, dirigi immediatamente verso una delle numerose torce presenti nell'area e le brucerai (tenta di sfiorare il fuoco e, con un po' di fortuna, eviterai i danni da fuoco).

Metodi per batterlo

Strategia in mischia: Essendo molto lento, potrai arrivargli facilmente alle spalle e, utilizzando la Turpentine o la Black Turpentine, i tuoi attacchi gli infliggeranno danni considerevoli. Anche le armi magiche daranno un buon esito. Il Dirty Colossus carica i suoi attacchi con una lenta e vistosa animazione, quindi avrai tutto il tempo di metterti fuori portata. Se dovessi avere dei problemi, potrai allontanarti e curarti: fai solo attenzione ai proiettili di mosche che ti sparerà e ricordati delle torce, in caso.

Strategia a distanza: Quando entri nell'area, dovresti poter vedere il boss, in lontananza: prendi la mira e tira fino a quando non lo avrai ucciso. Anche se all'inizio sembrerà che non gli stia facendo danni, non preoccuparti: ci vorranno un po' di attacchi, per potergli distruggere l'armatura... poi vedrai che la situazione cambierà. Ricorda che se i tuoi proiettili dovessero colpire gli sciami di mosche, queste assorbiranno parte o tutti i danni. Se vuoi rendere la battaglia ancora più facile, posizionati dietro una delle torce: in questo modo tutti gli sciami di mosche si bruceranno ancora prima di raggiungerti.

MAIDEN ASTRAEA

Dove si trova

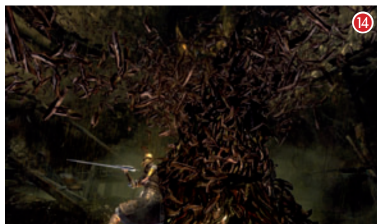
Valley of Defilement (Area 3).

Info

Non c'è molto da dire, su Maiden Astraea.

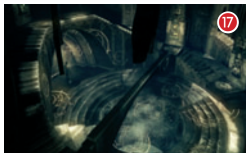
Metodi per batterla

Strategia generale: Procedi verso il burrone sulla destra uccidendo tutti i nemici che incontri: quello è un ottimo punto dal quale attaccare Maiden Astraea. Colpirla da questa posizione, con proiettili o incantesimi, è il modo più semplice per eliminarla, ammesso che i danni che infliggerai siano maggiori di quelli che lei riuscirà a guarire. Dopo averla uccisa, dovrai vedertela anche con Garl Vinland... ma esiste un trucco, per evitare la battaglia con lui: spegni, carica la partita e dovresti trovarlo morto. Troverai gli oggetti dei boss nei punti in cui si trovavano all'inizio.


⓮


⓯







Note: Se uccidi prima Garl Vinland, potresti essere interessato ad andare da Maiden Astraea a parlarle. Lei si suiciderà ma, prima di parlarle, indossa il Ring of Avarice e i Silver Bracelet), in modo da incrementare le Anime premio che riceverai. Se per qualche ragione decidi di combattere contro Maiden Astraea, sappi che lei utilizzerà l'incantesimo God's Wrath, quindi fai molta attenzione.

OLD KING DORAN E LA DEMONBRANDT

Dove si trova

Boletaria Palace (nel Mausoleum). 16

Info

Prima di affrontare Old King Doran, sappi che, se decidessi di ucciderlo, questo farebbe scendere la World Tendency di 3: la cosa migliore è prendere la spada e lasciarlo stare. In tutti i casi, per poterlo affrontare, dovrai ottenere la chiave per poter entrare nell'area dal freddo corpo di Ostrava. Old King Doran non è un boss che devi affrontare per finire il gioco: se lo affronterai in duello e gli toglierai un quarto della sua energia, potrai ottenere la Demonbrandt.

Metodi per batterlo

Strategia dell'attacco alle spalle: Per poter usare questa strategia ti serve il Thief's Ring. Dopo esserti tolto l'armatura (contro di lui è inutile: se ti colpisce, armatura o meno, ti uccide) e aver indossato l'anello, fatti seguire da Old King Doran fino al ponte levatoio e, quando lui arriva a metà del ponte, esci dalla sua visuale. Torna a sbirciare e, se vedi che si è voltato, arrivagli alle spalle e colpiscilo! Se vedi che sta per curarsi e sei distante, usa un attacco a distanza per fermarlo. Continua così fino a quando non lo avrai ucciso.

Strategia in mischia: Old King Doran eseguirà fendenti singoli da un lato all'altro. A volte, prima di un attacco effettua una capriola: dovrai avere rapidi riflessi e ricorda che l'unica vera protezione contro di lui è il Dark Silver Shield... in tutti gli altri casi, è improbabile che tu sopravviva, se ti colpisce. Giragli intorno e rimani al di fuori della portata dei suoi attacchi e, in tutti i casi, non esaurire mai la tua Stamina, perché dovrai evitare i suoi contrattacchi. Quando gli avrai tolto circa il 25% della sua energia potrai prendere la Demonbrandt (la spada conficcata nel pavimento).

Strategia a distanza o magica: Re Doran non ha particolari punti deboli. Se decidi di attaccarlo a distanza, assicurati di riuscire a fargli abbastanza danni (specie se poi decidi di ucciderlo). Mantieniti sempre al di fuori della portata dei suoi attacchi e usa qualunque arma o incantesimo preferisci.

Uccidere Re Doran: Se lo desideri, puoi continuare a combattere contro Re Doran con l'intento di ucciderlo (ma ricorda che la Tendenza del Mondo scenderà della bellezza di 3 punti): dalla sua morte potrai ottenere degli ottimi oggetti. Tieni presente che quando la sua energia scenderà sotto il 50%, impugnerà la sua spada a due mani e inizierà a usare dei pericolosi fendenti e oggetti curativi che renderanno il combattimento molto più arduo. Sarebbe decisamente un'ottima idea utilizzare Second Chance e, ogni volta che riesce a ucciderti la prima volta, allontanarti e lanciare nuovamente questo miracolo.

FINE DEL GIOCO SOTTO IL NEXUS

KING ALLANT

Dove si trova

Sotto il Nexus. 17

Info

Dopo aver sconfitto tutti i boss di tutti i mondi (senza considerare Old King Doran), The Maiden in Black ti porterà sotto il Nexus, di fronte quello che sembra un gigantesco albero: l'Antico. Se lo desideri, puoi tornare nel Nexus dall'Archstone. Se invece affronti l'ultimo boss e finisci il gioco, inizierai immediatamente una Nuova Partita+ e, per poter aumentare di Livello, dovrai di nuovo battere Phalanx.

Metodi per batterlo

Strategia a in mischia: Entra nell'albero 18 e affronta King Allant: sarà l'ultimo boss, ma è comunque il più facile di tutti. Stagli alle spalle e colpiscilo. Finirai in men che non si dica e senza alcuno sforzo. Se non hai preso la Demonbrandt da Old King Doran, potrai prenderla ora mentre, se già ce l'hai, allora potrai avere la Northen Regalia. Complimenti, hai finito Demon's Souls. La Nuova Partita+ ha ora una difficoltà maggiorata di circa il 40%... buona fortuna!

I TROFEI

Completate gli obiettivi indicati per ottenere il relativo Trofeo.

BRONZO

- **Trofeo di Fiammeggiante**
Sconfiggi il demone Fiammeggiante
- **Trofeo del Ragno Corazzato**
Sconfiggi il demone Ragno Corazzato
- **Trofeo del Colosso Immondo**
Sconfiggi il demone Colosso Immondo
- **Trofeo di Sanguisuga**
Sconfiggi il demone Sanguisuga
- **Trofeo di Mangiuomini**
Sconfiggi il demone Mangiauomini
- **Trofeo del Falso Idolo**
Sconfiggi il demone Falso Idolo
- **Trofeo del Vecchio Eroe**
Sconfiggi il demone Vecchio Eroe
- **Trofeo di Arbitro**
Sconfiggi il demone Arbitro
- **Trofeo di Trapassatore**
Sconfiggi il demone Trapassatore
- **Trofeo del Cavaliere della Torre**
Sconfiggi il demone Cavaliere della Torre
- **Trofeo di Falange**
Sconfiggi il demone Falange
- **Maestro delle Nuvole**
Ottieni la miglior arma con Pietranuvola
- **Maestro Sacro**
Ottieni la miglior arma con Pietrasacra
- **Maestro delle Ombre**
Ottieni la miglior arma con Pietrombra
- **Maestro della Luna**
Ottieni la miglior arma con Pietraluna
- **Maestro della Vita**
Ottieni la miglior arma con Pietramidollo
- **Maestro del Sangue**
Ottieni la miglior arma con Pietradrenante
- **Maestro delle Fiamme**
Ottieni la miglior arma con Pietradrago
- **Maestro dei Veleni**
Ottieni la miglior arma con Pietramercurio
- **Maestro Arciere**
Ottieni la miglior arma con Pietraragno
- **Maestro delle Spade**
Ottieni la miglior arma con Pietralama
- **Maestro delle Mazze**
Ottieni la miglior arma con Pietragrigia
- **Maestro Distinto**
Ottieni la miglior arma con Pietrachiara
- **Maestro delle Armi Aguzze**
Ottieni la miglior arma con Pietraguzza
- **Maestro delle Armi Dure**
Ottieni la miglior arma con Pietradura
- **Trofeo del Drago Volante**
Sconfiggi il demone Drago Blu Volante
- **Trofeo del Vecchio Re**
Sconfiggi il demone Re Doran

ARGENTO

- **Trofeo del Dio Drago**
Sconfiggi il demone Dio Drago
- **Trofeo di Astraea**
Sconfiggi il demone Astraea
- **Trofeo del Vecchio Monaco**
Sconfiggi il demone Vecchio Monaco
- **Trofeo del Re delle Tempeste**
Sconfiggi il demone Re delle Tempeste
- **Trofeo del Falso Re**
Sconfiggi il demone Falso Re

ORO

- **Trofeo del Soldato**
Ottieni tutte le armi uniche
- **Trofeo del Viandante**
Ottieni tutti gli anelli
- **Trofeo del Santo**
Impara tutti i Miracoli
- **Trofeo del Saggio**
Impara tutti gli Incantesimi
- **Trofeo Unificatore del Mondo**
Addormenta l'Antico e unisci il mondo

PLATINO

- **Trofeo anima più forte**
Ottieni tutti i trofei.